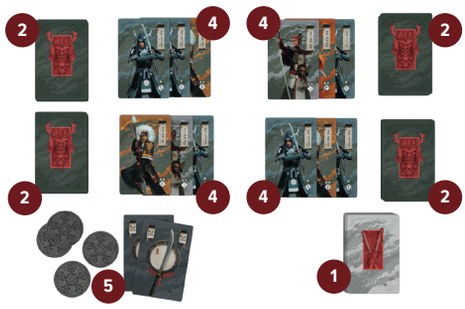
AUFBAU



1. Mische die 32 Standardwaffen-Karten zu einem verdeckten Stapel. Das wird dein Waffen-Deck. Lege die Spezialwaffen-Karten erst einmal zur Seite.
2. Mische die 36 Feind-Karten und teile sie dann in 4 gleich große verdeckte Stapel auf. Lege sie so wie im Beispiel oben.
3. Mische die 6 Boss-Karten, entferne davon 2 zufällige, ohne sie anzusehen, und lege sie in die Schachtel. Als Nächstes platziere eine Boss-Karte verdeckt in jedem der 4 Feind-Kartenstapel. Lege dazu von jedem Stapel 3 Karten verdeckt auf den Tisch, lege dann eine Boss-Karte darauf und lege schließlich die restlichen Karten jedes Stapels auf die Boss-Karte.
4. Decke die ersten 3 Karten von jedem Feind-Kartenstapel auf und lege sie wie oben abgebildet so aus, dass jede nachfolgende Karte die zuvor gezogene Karte weitgehend überlappt. Achte darauf, dass alle Zahlen und Symbole auf der rechten Seite jeder Feind-Karte sichtbar sind. Diese Sets aus 3 Karten bilden die Angriffsreihe für den Stapel, von dem sie gezogen wurden.
5. Lege alle 4 Abwehr-Plättchen sowie 2 der Spezialwaffen in die Nähe. Überzählige Spezialwaffen-Karten werden im Solo-Spiel nicht verwendet.
6. Ziehe 4 Karten vom Waffen-Deck und nimm sie auf die Hand. Wenn dir die ersten 4 Karten nicht gefallen, darfst du sie alle zurück in das Waffen-Deck mischen und 4 neue ziehen. Dieses optionale Nachziehen findet ausschließlich während des Aufbaus statt und kann nur einmal durchgeführt werden.

SPIELABLAUF

In jeder Runde besiegst du ankommende Feinde oder wehrst sie ab, indem du Waffen-Karten aus deiner Hand abwirfst. Mit jeder Option scheidet ein Feind aus dem Spiel aus, aber nur für die besiegten Gegner erhältst du Ehre-Punkte. Danach greifen alle verbleibenden Feinde an und durch den Schaden, den sie anrichten, wirfst du Waffen-Karten von deinem Deck ab. Du gehst nur dann als Sieger hervor, wenn du alle Feinde besiegt und mindestens 40 Ehre-Punkte erhalten hast. Wenn du dein Waffen-Deck dreimal durchspielst, bevor das der Fall ist, verlierst du das Spiel.

RUNDENAUFBAU

Jede Runde ist in eine Samurai-Phase und eine Feind-Phase unterteilt. Sie werden immer in dieser Reihenfolge durchgeführt. Nach Abschluss der Feind-Phase geht es mit einer neuen Runde weiter, es sei denn, das Spiel ist zu Ende. Im Abschnitt “Ende des Spiels” erfährst du, wie das Spiel endet.

SAMURAI-PHASE

In dieser Phase musst du zuerst Karten ziehen und dann Karten verbrauchen, um deine ankommenden Feinde zu bekämpfen.

ZIEH-SCHRITT

Ziehe 4 Karten aus dem Waffen-Deck auf deine Hand. Wenn du jetzt mehr als 6 Karten auf der Hand hast, wirf Waffen ab, bis nur noch 6 Karten übrig sind. Wenn nicht genug Waffen im Stapel sind, um bis zur vollen Anzahl zu ziehen, dann folge dem im Abschnitt “Keine Waffen mehr” beschriebenen Verfahren. Danach musst du so lange nachziehen, bis du insgesamt 4 neue Karten genommen hast.

Hinweis: **Überspringe diesen Zieh-Schritt in der ersten Runde des Spiels.**

KAMPF-SCHRITT

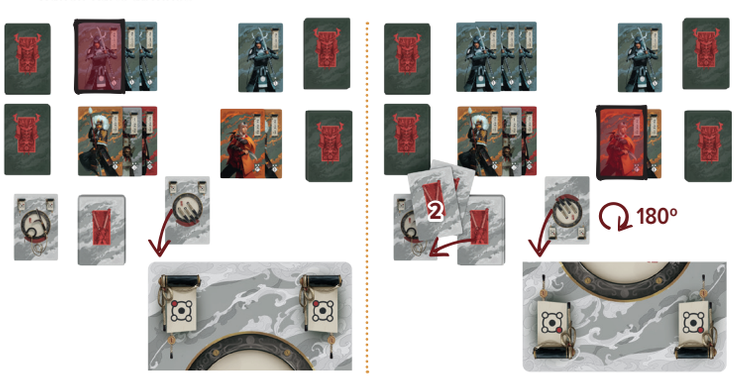
Spiele Waffen-Karten auf deinen Ablagestapel aus und führe mit jeder von ihnen eine Aktion durch, bevor du eine weitere Waffe spielst. Du kannst in diesem Schritt so viele Karten ausspielen, wie du möchtest. Jede ausgespielte Karte zielt auf eine Angriffsreihe und wehrt dann entweder die gesamte Reihe ab oder besiegt eine Feind-Karte.

ANGRIFFSREIHE ANVISIEREN

Auf jeder Waffen-Karte sind in den oberen Ecken Ziel-Symbole abgebildet, die die gültigen Ziele anzeigen. Jeder rote Punkt im Ziel-Symbol steht für eine Angriffsreihe aus dieser Richtung, auf welche die Waffe zielen kann.

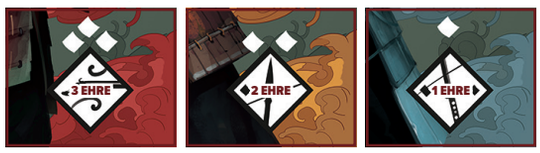
SPEZIALAKTION KONZENTRATION

Mit jeder ausgespielten Waffen-Karte darfst du eine Spezialaktion Konzentration durchführen, um sie zu drehen und die Angriffsreihen zu ändern, auf die sie zielen kann. Du kannst die Waffe um 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen, indem du die oberste Waffen-Karte von deinem Deck auf deinen Ablagestapel abwirfst. Dies kannst du bis zu dreimal tun, wobei du bei jeder Drehung eine Waffen-Karte abwirfst.



FEIND BESIEGEN

Entferne den äußersten linken Feind aus einer Angriffsreihe, auf den die ausgespielte Waffen-Karte zielen kann. Lege diesen Feind auf einen offenen Stapel neben dich. Das ist dein Ehre-Stapel, und alle Feinde darin bringen dir Ehre-Punkte, wie in der unteren rechten Ecke ihrer Karte angegeben. Du darfst dir diesen Stapel jederzeit ansehen.



ANGRIFFSREIHE ABWEHREN

Lege ein Abwehr-Plättchen auf den äußersten linken Gegner einer Angriffsreihe, auf den die ausgespielte Waffen-Karte zielen kann. Dadurch wird in der nächsten Feind-Phase jeglicher Schaden von dieser Reihe blockiert.

FEIND-PHASE

Sobald du dich entschieden hast, keine Waffen-Karten mehr zu spielen, beginnt die Feind-Phase. Jeder nicht abgewehrte Gegner wird dich jetzt angreifen und möglicherweise Schaden anrichten.

SCHADEN ZÄHLEN

Jede Angriffsreihe, die kein Abwehr-Plättchen auf der äußersten linken Karte hat, greift jetzt an. Jede Karte verursacht Schaden in Höhe der Zahl, die der aktuellen Position des Gegners in der Reihe entspricht. Der Feind, der ganz links steht, gilt als der erste der Reihe.

SCHADEN ERLEIDEN

Sobald du den Schaden gezählt hast, den du erleidest, musst du die entsprechende Anzahl Karten vom Waffen-Deck abwerfen. Wenn nicht genügend Karten im Deck sind, musst du wie im Abschnitt “Keine Waffen mehr” beschrieben vorgehen und dann so lange abwerfen, bis du den gesamten Schaden erlitten hast.

ABWEHR-PLÄTTCHEN ABWICKELN

Für jede Angriffsreihe mit einem Abwehr-Plättchen musst du dieses in deinen Vorrat zurücklegen, dann die am weitesten links liegende Feind-Karte entfernen und sie verdeckt zur Seite legen. Alle künftig abgewehrten Feinde werden hier platziert, dieser Stapel wird als dein Abwehr-Stapel bezeichnet. Du erhältst keine Ehre-Punkte für die Karten auf diesem Stapel.

ANGRIFFSREIHEN AUFFÜLLEN

Wenn eine Angriffsreihe jetzt keine Feind-Karten mehr hat, ziehe 3 neue Karten von ihrem Stapel auf dieselbe Weise wie im Aufbau in Schritt #4 beschrieben.

Ausnahme: **Wenn eine Boss-Karte aufgedeckt wird, deckst du so lange Gegner auf, bis der Stapel leer ist. In diesem Fall sollten sich jetzt 4 Feinde in der Angriffsreihe befinden, mit dem Boss an 4. Stelle.**

KEINE WAFFEN MEHR

Wenn du eine Waffen-Karte ziehen musst, dein Waffen-Deck aber leer ist, musst du eine der folgenden Vorgehensweisen durchführen, je nachdem, wie viele Spezialwaffen-Karten in deiner Nähe auf dem Tisch liegen.
Hinweis: **Spezialwaffen, die sich zu diesem Zeitpunkt auf deiner Hand oder in deinem Ablagestapel befinden, werden bei diesem Vorgang ignoriert.**

2 SPEZIALWAFFEN ÜBRIG

Ziehe eine Spezialwaffen-Karte vom Tisch und nimm sie auf die Hand. Mische deinen Waffen-Ablagestapel und platziere ihn verdeckt, um ein neues Waffen-Deck zu bilden.

1 SPEZIALWAFFE ÜBRIG

Ziehe eine Spezialwaffen-Karte vom Tisch und nimm sie auf deine Hand. Mische deinen Waffen-Ablagestapel und lege ihn beiseite. Du musst nun Ehre-Punkte bezahlen, um ein neues Deck zu bilden. Dazu wählst du eine beliebige Anzahl von Gegnern aus deinem Ehre-Stapel und legst sie in deinen Abwehr-Stapel. Für jeden Ehre-Punkt, der auf den entfernten Feind-Karten angezeigt wird, nimmst du eine Karte aus dem gemischten Waffen-Deck und fügst sie einem neuen Deck hinzu. Sobald du dich entschieden hast, keine Ehre-Punkte mehr zu verbrauchen, entfernst du die restlichen Waffen-Karten aus dem Spiel und legst dein neues Waffen-Deck vor dir ab.

0 SPEZIALWAFFEN ÜBRIG

Du verlierst das Spiel sofort.

BOSSE

Bosse sind mächtige Gegner, die die Länge der Angriffsreihe verändern und herausfordernde Effekte hinzufügen. Sobald ein Boss in eine Angriffsreihe gelegt wird, musst du so lange nachziehen, bis sich 4 statt der normalen 3 Karten in dieser Reihe befinden.

Jeder Boss hat einen Effekt, der in einem Banner auf der rechten Seite der Karte angezeigt wird. Jeder Effekt wird im Folgenden beschrieben:

Die edle Dame: Sobald diese Karte aufgedeckt wird, ziehst du sofort 3 zufällige Gegner vom Abwehr-Stapel. Diese werden gemischt und verdeckt unter den zu dieser Angriffsreihe gehörenden Feind-Stapel gelegt. Fülle die Angriffsreihe weiter auf, bis 4 Feinde zu sehen sind. Sobald die Angriffsreihe vollständig geleert ist, wird sie wie gewohnt wieder aufgefüllt.
Hinweis: **Es gibt 2 Exemplare dieser Karte, sodass beide in derselben Partie vorkommen können.**

Kanobo: Aktiv, solange die Karte in einer Angriffsreihe liegt. Vor jeder Samurai-Phase musst du die 2 obersten Karten vom Waffen-Deck abwerfen. Hinweis: **Es gibt 2 Exemplare dieser Karte, sodass beide in derselben Partie vorkommen können.**

Teppo: Aktiv, solange die Karte in einer Angriffsreihe liegt. Du kannst kein Abwehr-Plättchen in die Angriffsreihe legen, in der sich dieser Boss befindet.

Hatamoto: Aktiv, solange die Karte in einer Angriffsreihe liegt. Vor jeder Samurai-Phase musst du einen Gegner von deinem Ehre-Stapel entfernen und ihn auf den Abwehr-Stapel legen. Die zu entfernende Karte darfst du selbst wählen, sie kann von einer beliebigen Stelle deines Ehre-Stapels stammen.

ENDE DES SPIELS

Wann immer während des Spiels eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist, endet es **sofort:**

Du sollst eine Waffen-Karte ziehen, aber das Deck ist leer und es liegen keine Spezialwaffen-Karten mehr vor dir. In diesem Fall wirst du von Feinden überwältigt und **du verlierst das Spiel.**

Alle Feind-Karten befinden sich im Abwehr-Stapel oder Ehre-Stapel. Du musst nun alle Ehre-Punkte zählen, die sich auf den Karten in deinem Ehre-Stapel befinden. Wenn du weniger als 40 Ehre-Punkte hast, überlebst du die Schlacht, aber **du verlierst das Spiel**. Andernfalls **gewinnst du das Spiel** und erhältst den folgenden Rang, je nachdem, wie viele Ehre-Punkte du erhalten hast:

- 40 - 44 Ehre-Punkte: Krieger
- 45 - 49 Ehre-Punkte: Samurai
- 50+ Ehre-Punkte: Held des Imperiums!

PFAD DES KRIEGERS - FORTGESCHRITTENE SPIELVARIANTE

Um die Herausforderung zu erhöhen, kannst du jedem Feind-Stapel Mini-Bosse hinzufügen, die ihre eigenen mächtigen Effekte mitbringen.

ABGEWANDELTER AUFBAU

Vor Schritt #2 des Aufbaus fügst du die 4 Yamabushi-Karten zum Feind-Stapel hinzu und mischst ihn dann. Entferne dann 4 Karten von der Oberseite dieses Stapels aus dem Spiel, bevor du mit Schritt #2 fortfährst.

Die Yamabushi-Feinde haben die folgenden Effekte, solange sie sich in einer Angriffsreihe befinden:

Du kannst die Spezialaktion Konzentration nicht durchführen.

Wenn du sie abwehrst, musst du 2 Waffen statt 1 abwerfen. Nur eine dieser beiden Karten wird zum Anvisieren einer Angriffsreihe verwendet.

Wenn du abwehrst, musst du einen Feind von deinem Ehre-Stapel entfernen und ihn in den Abwehr-Stapel legen. Jede Karte auf dem Ehre-Stapel kann entfernt werden.

Die Feinde nähern sich schnell, du hast keine andere Wahl als zu kämpfen. Als Samurai musst du dich auf deine Ausbildung und deine Waffen verlassen, während du um deine Ehre und um dein Leben kämpfst. Dein Wille ist stark und dein Verstand ist bereit, die Zeit für deinen Einsatz ist gekommen!

ÜBER

Eiyo ist ein temporeiches Spiel, in dem du deine Waffen strategisch einsetzen musst, um Horden von Gegnern zu besiegen. Du musst ihre Angriffe überleben und gleichzeitig Ehre-Punkte erhalten, die entscheidend sind, um am Ende des Spiels als Sieger hervorzugehen.

SPIELMATERIAL

32 Standardwaffen-Karten

4 Spezialwaffen-Karten
(2 für den Solo-Modus und alle 4 für den Koop-Modus)

36 Feind-Karten

4 Abwehr-Plättchen

4 Yamabushi-Karten
(nur in der Variante "Pfad des Kriegers")

6 Boss-Karten

2 Samurai-Figuren
(für den Koop-Modus)

CREDITS

Game Design: Francesco Testini
Illustrator: Cinyee Chiu
Publisher: ThunderGryph Games
PM and Art Direction: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Rulebook Author: Jonathan Cox
Rules Proofing: Cristina Aguirre Bisi
German Translation: Matthias Leo Webel
Graphic Design: Daniel Tosco, Karen Poon & Luis Francisco
Mockups: Erick Tosco
Thanks to the Support of: Cristina Bisi and Luis González

SPRACHEN

Digitales Regelheft erhältlich auf thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2°,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, All rights reserved.